TOP GAMES

05/1994

Leisure Suit Larry 6

Privateer

TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

Именно тук се ковє българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

Приятно четене!

Leasure Suit Larry 6

Shape Up or Slip Out

Sierra On-Line

Започва един нов рунд на арената за застаряващи плейбои. Най-после повече секс в шеста част на Larry.

Графика:	85 %
Звук:	90 %
Оригиналност:	80 %
Удоволствие:	85 %
ОБЩО:	85 %

■ AT286	■ AT386	■ AT486
□ EGA	■ VGA	■ SuperVGA
■ SoundBlaster	■ AdLib	■ Roland
■ Клавиатура	■ Мишка	□ Джойстик

Минимална памет	1 Мбайт EMS
Дисково пространство	9,5 Мбайта

Лафър, Лари Лафър – при това име всички дами получават сърцебиене. Бял полиестерен костюм, очарователна бляскава усмивка и обезоръжаващ чар – на Лари не може да се устои. Простено му е дори ако „засече“ в решаващия момент.

Al Lowe заедно с Марк „Space Quest“ Кроув с първото издание на приключенията на Лари през 1986 г. разклатиха закрепилата се вече „King's Quest“ империя на Робърта и Кен Уилямс. Мръсни тоалетни в мръсни барове, задни дворове, потънали в боклуци – неморалната страна на живота в нейния най-истински вид повлече след себе си непорочните почитатели на компютърните игри. Но Лари имаше не само приятели. Американските блюстители на морала излязоха на барикадите, в резултат на което част от по-консервативните софтуерни фирми въведоха Лари-ембарго и го зачеркнаха от офертите си. Вълненията около споровете за традиция и морал, както често се случва, имаха

обратен ефект – продажбите се вдигнаха по-бързо и от това, което се намираше в панталона на Лари. Sierra „хвана влака“ и продълженията заваляха: Лари 2, 3 и 5 (четвъртата част потънала някъде из архивите на Сиера). На всички тях обаче им липсваше „онова нещо“, което направи първото пътешествие на Лари толкова успешно. Al Lowe „се оля“ с описания и забрави какво всъщност искаха Лари-играчите: еротика. Едва в Leasure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out той отново „си дойде на думата“.

Но стига общи приказки и да минем към същността. Спомняте ли си, че нашият герой в едно телевизионно шоу във втората част спечели едно повече или по-малко спокойно пътешествие в „Кораба на мечтите“. Е, очевидно му върви на подобни изяви, защото сега се появява в ново телевизионно

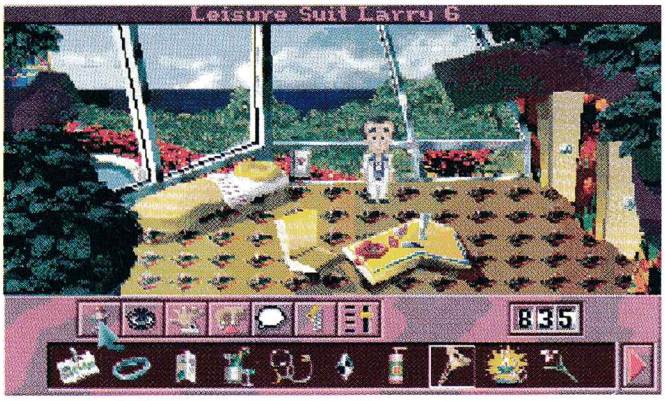
шоу „Stallions“, където се надява да си намери партньорка. И, естествено, се класира толкова добре, колкото и може да се очаква – второ място (от двама участници) и получава само „утешителната“ награда – две седмици в световно известната ферма „Lacosta Lotta“ – мечтата на всеки мъж, където има прясно месо в насипни количества, екзотична атмосфера, пъстри коктейли, огромни басейни и лудо настроение. Но Лари не отива за развлечение. Неговото неугледно тяло според подзаглавието

„Shape Up or Slip Out“ трябва отново да бъде приведено в завидна форма, а може би най-после ще се намери и ефикасно средство срещу изчезването на пищните му коси. Това обаче не е толкова лесно – Лари трябва да понася бънги скоковете с червенокосия метач Мерили (скок от високо с вързан ластик на краката), да поправя салона за масажи на Гейми, да бяга от южноамериканската боркиня Каваричи Воарме, да пие „Singapore Spinach Slink“

(който си спомня за нашумялото „Spinach Dip“ от Лари 2, знае за какво става дума) и дори да се подлага на специален 50 000-волтов електрошоков масаж. През цялото това време Лари е отдаден на нежната половина. Опитва се да бъде мил, внимателен, всеотдаен, та дано някоя да склони, но как-

то се случва обикновено, все нещо му пречи. За разлика от предишните епизоди обаче, сега вината не е в Лари – просто мадамите не са много редовни. Но не се тревожете, това е американски филм, пардон американска игра и тя неминуемо ще завърши с хепиенд.

А сега малко за това как изглежда играта. Ами както вече съм казвал и за други игри на Сиера, тя изглежда просто супер. Само че и сградите, и самият Лари са нарисувани в стила от комиксите. На другите персонажи обаче не им липсва пищност. За музиката няма какво да ви говоря, особено ако нямате някаква свирка (т.е. звуков адаптер). Тя както винаги си е готина, съвсем тематична (в зависимост от това къде се намирате в момента). Цялата атмосфера не би била толкова майтапчийска без музиката. Утвърдилата се Icon-Control-System е леко преправена за Лари 6: освен нормалните икони за бягане, гледане, говорене и използване на предмети Лари разполага и с една специална икона: цип! Не е нужно да ви обяснявам за какво служи, нали?



Не сте длъжни да играете Лари 6 и да се наслаждавате на пищността на мадамите, които постоянно му се мотаят из краката. Ако сте заклет моралист, просто регулирайте т.нар. Filth Level (нивото на еротиката) и ще си спестите някои неморални сцени.

За радост на всеки софтуерен любител на напрежението, Лари 6 е програмиран в новата Sierra-Adventure-System, която поддържа супер VGA режим с разделителна способност 640x400 точки и 256 цвята или поне така разправят в някои известни западни списания, защото версията, която ми попадна, си беше старата песен на нов глас. Много е вероятно да има версия за нормален VGA режим (за да се намали броят на дискетите или да се спести дисково пространство). Все пак ще изчакам версията на CD–ROM, за да се произнеса окончателно за новата Sierra Adventure System.

Не съм сигурен дали Leisure Suit Larry 6 ще ви изпоти, но за всеки случай си приготвите лед, за да се охлаждате от време на време.

□

TOP GAMES

с Момчил Милев

Privateer

Origin

Графика:	90 %
Звук:	80 %
Оригиналност:	45 %
Удоволствие:	85 %

☐ PC/XT	☐ AT286	■ AT386
☐ EGA	■ VGA	☐ SuperVGA
■ SoundBlaster	■ AdLib	■ Roland
■ Клавиатура	■ Мишка	■ Джойстик

Минимална памет	**4 Мбайта**
Дисково пространство	**16 Мбайта**

Фирмата Origin, след като направо побърка любителите на космическите симулатори със своите хитове Wing Commander 1, Wing Commander 2 и Wing Commander Academy, реши да хвърли поредната си бомба на пазара на компютърните игри, обричайки маниаците на нови безсънни нощи. Отсега ще ви кажа, че Privateer е много по-готин и разнообразен от Wing Commander-ите – наред с вече поизтърканата формула на космическите сражения от типа „Seek and destroy", тук присъства и известна интрига, макар и не много заплетена. Така че се гответе не само да избивате елитните бойци на империята Килрати, но и да се впуснете по следите на една тайнствена космическа загадка, носеща след себе си само смърт.

Далечното бъдеще, космически сектор Гемини, система Трой... Човечеството е пръснало семената на своята цивилизация из планетите на далечния космос. То е изградило многобройни колонии, просперирацци икономически и финансово. Всичко върви идеално до срещата и сблъсъка с могъщата империя на хората-тигри, наречена Килрати. Това поставя началото на въоръжения конфликт между конфедерацията на земляните и безпощадните тигрочовеци. Тези условия на пълен хаос дават възможност на цялата космическа измет да се концентрира в този сектор. Гемини гъмжи от търговци авантюристи, космически пирати, контрабандисти, ловци на глави и всякакви други типове, които могат да направят космическото пътуване истински ад...

Годината е 2669. Вие сте един от тези луди глави, които в търсене на своето щастие по-често си намират белята. Разполагате само с раздрънкан кораб, празен портфейл и, разбира се, прекомерна доза кураж. Това е незавидното начало, което трябва да ви заведе до върховете на славата и известността. Разбира се, успехът в играта е пряко свързан с финансовото ви състояние. Затова, преди да се впуснете в същинската интрига на играта, трябва да изпълните доста рутинни операции от типа на „Иди там и там, унищожи този и този..." или „Транспортирай такъв и такъв товар до тази и тази база" и т.н. След като понатрупате повечко кредити, можете да се снабдите с по-мощни оръжия и щитове, по-бърз космически кораб и много други полезни неща, които да улеснят нелекия ви живот на космически преследвач. Нека хвърлим поглед на

Въоръжението

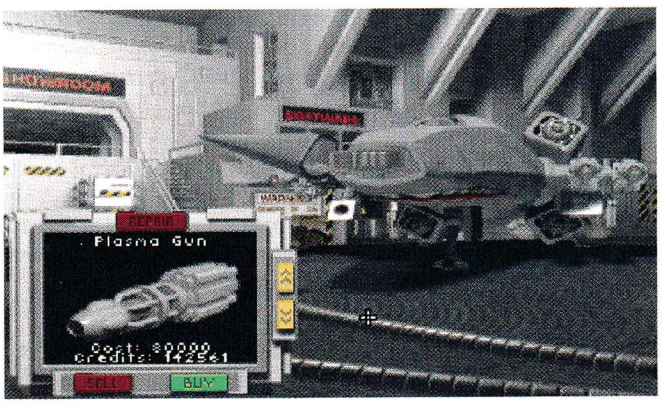
Да започнем с космическите кораби, с които можете да летите. Те са четири вида: Tarsus, Orion, Galaxy и Centurion.

Tarsus са най-долнопробните машини, които можете да намерите по космическите трасета. Никой уважаващ себе си търговец на кораби не би си помислил да ви продаде такава бракма. Именно с такъв тип кораб започвате вашето приключение. Той е бавен, със слаби щитове и генератори и само по две гнезда за поставяне на оръдия и тежко въоръжение (ракети, торпеда или генератор на прихващащи лъчи). В първите мисии може да ви се стори, че този кораб не е толкова лош, но когато ви нападнат по трима или четирима противници, ще видите звезди посред бял ден. Така че го продайте възможно най-бързо (върви само по 5000 кредита) и си купете нещо посериозно.

Orion е бавен кораб, но брониран като подвижна крепост. Това е единственият от корабите, които можете да притежавате, позволяващ използването на щитове и генератори до 5-а степен. Това е идеалната машина за играчите, които предпочитат да печелят своите кредити по мирен начин. Трябва да се има предвид обаче, че изпълнението на мисиите от същинския сценарий на играта е свързано с много космически битки, чието преодоляване е почти (да не кажа съвсем) невъзможно с търговски кораб.

Galaxy също е търговски кораб, предлагащ неголеми възможности в космическите сражения. Щитовете и генераторите му са доста добри (до 3-та степен), но абсолютно недостатъчни при ниската му скорост. За да не се превърне в подвижна мишена, този кораб притежава две оръдия за фронтална атака и позволява инсталирането на горна и долна оръдейна кула. Въпреки всичко той не дава достатъчно предимства, които да оправдаят цената от 150 000 кредита.

Centurion е корабът, който рано или късно всеки играч трябва да си купи. Със своите 4 оръдия за фронтална атака, 2 гнезда за ракети, торпеда или прихващащи генератори, както и изключително бързи двигатели, той е незаменим за всякакви бойни операции. Освен това той позволява монтирането на щитове и генератори от 3-та степен и задна куличка за защита. Това е кораб, способен да се справи както с набези на пирати, наемници или воини на Килрати, така и с патрули на милицията или военната конфедерална флота. Така че не се колебайте, а си купете именно него.

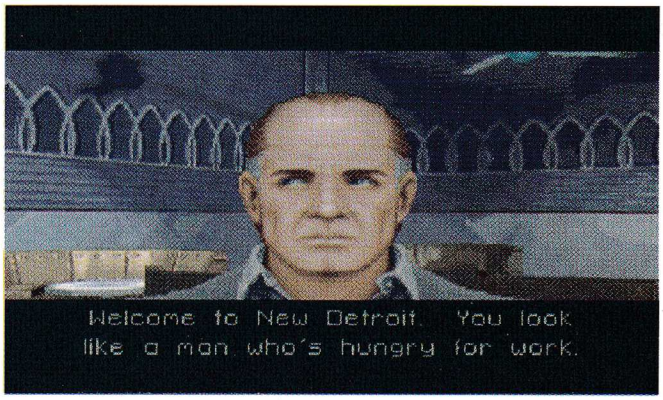


Изборът на оръдията е малко по-сложен. С увеличаването на цената, от една страна, нараства мощността, но от друга – и консумацията на енергия. Така че трябва да се намери баланс в зависимост от използваните енергийни генератори и щитове. Според моя скромен опит при Centurion с генератори и щитове от 3-та степен най-добрата комбинация са 4 броя Tachyon Cannon за фронтална атака, 2 ракетни установки с 20 FF Misile (ракети от типа „Стреляй и забрави!") и 2 броя плазмено оръдие (Plasma Gun) в комбинация с генератор на прихващащи лъчи (Tractor Beam) на задната куличка.

Важен е също и изборът на софтуера за прихващането и проследяването на противниците. Всичко зависи от средствата, които можете да заделите за това. Различните видове софтуер позволяват различаването на приятелските от вражеските кораби, извеждат мерник, указващ мястото за стрелба по курса на целите, и т.н. Но толкова по въпроса за въоръжението. Да се върнем на

Същността на играта

Та седите си вие в някаква забутана миньорска база в системата Трой и се наслаждавате на раздрънкания си кораб от типа Tarsus. Но по-добре да не си губите времето с това, а да се захващате за работа. Всяка база разполага с компютър, информиращ за наличните мисии в сектор Гемини. Тук можете да направите своя избор според заплащането и възможностите си. Едновременно можете да изпълнявате не повече от три такива мисии. В това число не се включват мисиите, които са свързани с интригата на играта. Поръченията, които получавате, не блестят с особена оригиналност. Това обикновено са патрулни, разузнавателни, нападателни, защитни и транспортни мисии. Добре е колкото се може по-бързо да се включите в двете гилдии, които имат филиали на повечето планети и космически станции. Това са Гилдията на търговците и Гилдията на наемниците. Независимо дали сте търговец или космически преследвач, членството в тези две гилдии ще ви се отрази добре, а и членските такси не са особено големи. Тези две обединения предлагат най-добре платените, но и най-рискованите мисии. Така малко по малко ще съберете пари да си купите поне хиперпространствен двигател. С негова помощ можете да



пътувате между отделните звездни системи (ако имате навигационни карти, разбира се). Това ще разшири вашия периметър на действие и ще ви позволи да изпълнявате задачи с далечно назначение (и подобаващо заплащане). При такива пътувания е важно да се снабдите с т. нар. Repair Droid – ремонтен робот, който възстановява повредите от космическите битки. В противен случай ще трябва да пръснете купища пари из галактическите ремонтни работилници. А в дадени моменти от своевременното възстановяване на развалените системи може да зависи дори вашият живот.

По време на вашите космически странствания ще посетите много планети. И както сигурно предполагате, най-оживеното място на всяка база са баровете. Те са сборища на цялата космическа паплач и поради тази причина най-ценният източник на информация. При разговорите си с барманите често ще откривате търсените от вас сведения. И за да ви спестя първоначалното лутане, ще ви подскажа: напред към Ню Детройт! Там ще се срещнете с тайнствения космически преследвач Сандовал, който ще ви възложи транспортна мисия и ще ви повери на съхранение извънземна реликва с неизвестно предназначение. При завръщането си вие установявате, че Сандовал е мъртъв, а блюстителите на закона ви търсят като последния човек, срещал се с него. Тези факти любезно са ви предоставени от красивата контрабандистка Тайла, която ви предлага информация за извънземния артефакт в замяна на няколко „дребни" услуги, които, разбира се, са незаконни. Това е началото на водовъртеж от кървави събития, които ще ви срещнат с безскрупулни бизнесмени, студени като камък наемнички, намръщени военни и дори с един библиотекар, чието безпардонно поведение ще ви вкара в няколко почти неизпълними мисии. Стъпка по стъпка извънземният артефакт ще ви отведе по следите на чуждоземна свръхцивилизация. Ще се сдобиете дори с образец на нейните технологии и това ще ви превърне в най-търсения човек в галактиката. Но ще спра дотук, за да не ви развалям удоволствието от играта.

По отношение на

Графиката

Privateer бие стопроцентово всички свои предшественици. Обектите са изработени с традиционната за космическите симулатори на Origin техника. Всичко е направено толкова фино и играта е толкова капризна по отношение на бързодействието, че скролът на изображението дори на 386DX/40 е доста груб. Качеството на графиката може да засрами дори класика в областта на космическите симулации X-Wing (не става дума за анимациите).

Звукът

на Privateer също е жесток. Музиката е тематично обособена. Звуковите ефекти също си ги бива. Поддържани са повечето разпространявани на пазара звукови платки. Към играта допълнително може да се закупи Speech Disk, който я обогатява с дигитализирана реч.

Макар да не блести с особена оригиналност, според мен Privateer е една от най-добрите космически симулации, създадени за PC-съвместими компютри. И за завършек бих искал да успокоя душите на най-нетърпеливите убийци на Килратите: от скоро на пазара се появиха 26 нови мисии на Privateer под името Righteous Fire. За съжаление обаче те още не са ми попаднали. Тук отново ще се срещнем с много наши стари познайници в още по-кървав двубой със смъртта.

□

SUPER SHAREWARE

със Стоян Халкалиев

OSCAR

FLAIR

Графика:	5 %
Звук:	85 %
Оригиналност:	30 %
Удоволствие:	80 %
ОБЩО:	70 %

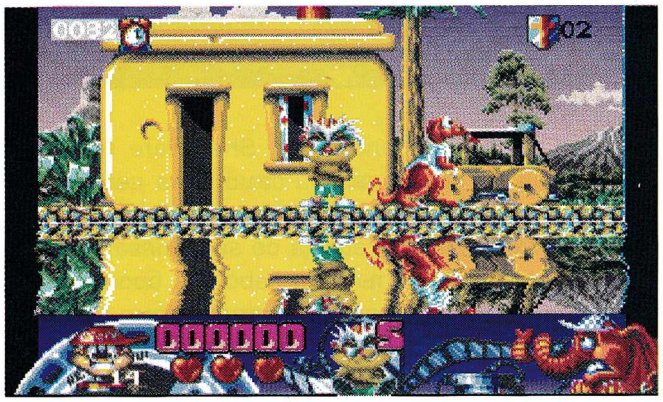
■ AT286	■ AT386	■ AT486
■ EGA	■ VGA	□ SuperVGA
■ SoundBlaster	■ AdLib	□ Roland
■ Клавиатура	□ Мишка	■ Джойстик

Минимална памет	**1 Мбайт EMS**
Дисково пространство	**885 Кбайта**

Спомняте ли си играта „Тролс“, която представих само преди няколко месеца. Е, тези от вас, които са успели да я намерят, сигурно са прекарали незабравими часове пред компютъра. И сто на сто са се запитали: „Защо няма повече подобни игри?“ Същия въпрос си е задала и фирмата производител Flair и ето че почти веднага се появява нова (ама съвсем подобна) игра, наречена „Оскар“. Това не е онзи Оскар, за който вероятно си помислихте. Това е една прекрасна, нещо повече, една възхитителна лисица, която през целия си живот има една-единствена амбиция – да скита из огромни ниви, търсейки нещо за ядене, и да избягва опасностите като английски турист в Маями. И понеже разполага с много време (все пак поглеждайте от време на време към горния ляв ъгъл на екрана), не ѝ остава нищо друго, освен да събира „вкусотии“, да се преборва с разните му там животни и най-важното – да търси изгубените медальони (в „Тролс“ се търсеха изгубените тролчета).

Оскар започва приключението си пред своята малка, но красива къщичка. Колкото е да е стра-

нен външният свят, той трябва да преживее в него, защото не може да се скрие пак в къщичката. (Аз опитах няколко пъти – не става!) Светът, пардон,



нивото, на което живее Оскар, кипи от живот – по земята щъкат слонове, под водата, където анимацията е направо главозамайваща, тържествено се носят морски костенурки. И както обикновено се

случва в компютърните игри, срещата с всяко от тях може да се окаже фатална. Така че когато е възможно, избягвайте всякакви колизии. Ако няма как, имайте предвид, че всички животни са уязвими откъм главата и ако им скочите отгоре, ще се отървете. Другият номер е да намерите тъй-нареченото йо-йо, което се прилага по същия начин както при „Тролс" – с него можете или да разчистите противниците си, или да се покатерите на недостижими места (Как? Открийте си сами!). И накрая един последен съвет – претършувайте основно подводната част. Там има не само хубава графика, а и доста неща за ядене, както и определена част от скъпоценните медальони, от които ви трябват 18 броя, за да приключите нивото.

Както вече предположихте, Shareware версията не е пълна. Тя представлява само една демонстрация, но както се казва, „playable demo", т.е. демо, с което пълноценно можеш да се забавляваш. Единствената разлика от пълната версия е броят на нивата. В Shareware версията нивото е само едно, но достатъчно голямо. Пък и нали това е целта на едно демо: хем да те запали по играта, хем да не те задоволи напълно и да те накара да си купиш пълната версия. И тъй като последното в България все още не е възможно, ако не друго, поне пробвайте демо версията.

□

Разпространява се от редакцията

SHAREWARE

Здравейте, приятели, вие отново сте отворили страницата с любимата ви рубрика SHAREWARE.

В бр. 2/94 г. ние ви показахме картинка от разпространявана при нас игра, която трябваше да разпознаете. Изненадата ни беше огромна, тъй като се оказа, че само един от нашите читатели е познал играта, а това е именно Gate World, представена в бр. 12/93 г. на списанието. Името на човека, който явно най-много следи и играе разпространяваните от нас игри, е Михаил Метев от гр. Трявна, който печели традиционната награда – книга на издателство Markt & Technik на немски език.

Обръщаме се към нашите читатели с молба да подкрепят рубриката с предложения за това какво липсва в нея, какъв тип игри бихте желали да представяме, какво обичате да играете и най-вече с какво толкова ви затрудни разпознаването на една от най-интересните игри, които сме представяли за вас. На всички, които не познават Gate World, я препоръчвам горещо, няма да съжалявате.

А сега започваме с новите предложения.

GOLF – Мисля, че името на играта няма нужда от повече представяне. Това е типичният и любим на англичаните голф. В играта вие участвате в голям шампионат с доста добър награден фонд. Единственото изискване е да сте добре с ориентацията, а също и да имате минимални познания върху това как се отразява вятърът върху полета на вашата топка. Все пак компютърът ще ви помага, като ви дава съответните указания. Изискванията са IBM PC/XT/AT и EGA карта и монитор.

HELLTRIS – Изисквания: IBM PC/XT/AT, EGA монитор. Своеобразен триизмерен тетрис.

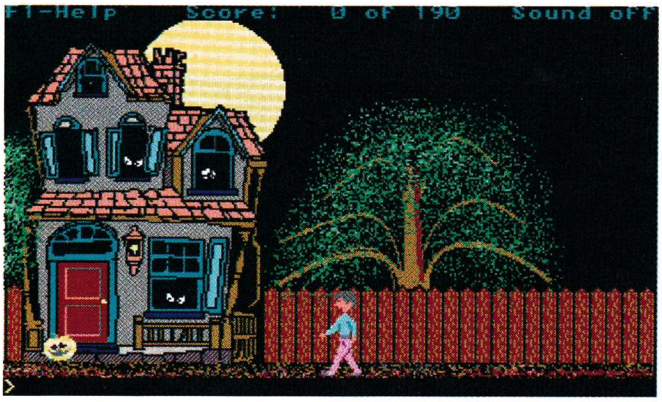
JETSONS – Изисквания: IBM PC/XT/AT, EGA монитор. Вие сте космическият герой George, попаднал сред марсианците, които очакват една погрешна негова стъпка, за да го отнесат в своя космически кораб. Играта може да се играе от двама души, главният герой George много прилича на Барни от „Семейство Флинтстоун", графиката е наслада за окото.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND – Изисквания: IBM PC/XT/AT, EGA/VGA монитор, поддържа мишка. Това е типична диалогова игра, в която вие сами трябва да насочвате с думи героя, например: „отиди, вземи, направи това или онова" и т.н. Естествено, пътят ви е осеян с беди и неприятности, но както знаете, „юнак без рана не може". Изисква се минимално познаване на английския език и много находчивост. Относно графиката проверете сами моето твърдение, тя е много добра и играта заслужава вашето внимание. Горещо ви я препоръчвам!

HUGO'S HOUSE OF HORRORS част I – Изисквания: IBM PC/XT/AT, EGA/VGA монитор, 360 Кбайта RAM, 850 Кбайта дисково пространство. Вълнуваща и предизвикателна приключенска игра за всички възрасти. Като контролирате съдбата на героя *Hugo*, вие се опитвате, рискувайки неговото нежно сърце, да спасите хубавата *Penelope*, затворена някъде зад тъмните стени на обитавана от витаещи черни сили къща. Вашата цел е да преминете всичките препятствия до любимата по време на този предизвикателен Quest.

HUGO'S HOUSE OF HORRORS част II – Както сами виждате, приключенията на героя с нежно и влюбено сърце *Hugo* не са изчерпани в рамките на един епизод. Красивата *Penelope* отново е в опасност. Разликата от първия епизод е, че тук изискванията към вашия компютър се увеличават, а именно: EGA/VGA монитор, 330 Кбайта RAM, 1 Мбайт дисково пространство.

Желая ви успех, като ви предупреждавам, че хубавите работи се печелят трудно и лесно се губят. Предполагам, всички знаете защо е избухнала Троянската война? Пак заради хубава жена. Бъдете предпазливи!



FENCES – Изисквания: IBM PC/XT/AT, EGA/VGA монитор, поддържа мишка. Много добра тримерна графика и детайлност. Стратегическа игра, в която предпазвате вашия кораб от изпречващи се препятствия. Имате възможност за избор на пейзажа, в който играете. Нанасяте унищожителни удари върху прегради, каменни стени и всичко, което ви пречи.

GALACTA – THE BATTLE FOR SATURN – Изисквания: най-малко 80286 или по-нов процесор, CGA/EGA/VGA монитор, 640 Кбайта RAM. Контролирате галактиката върху цялата площ на екрана. Срещу вашия космически кораб застава вражеска ескадрила. Сам сте и трябва да се борите, за да оцелеете, в противен случай останките ви ще се разпилеят из цялото звездно небе.

HEAVY BARREL – Изисквания: IBM PC/XT/AT, EGA монитор, 640 Кбайта RAM, поддържа джойстик. Това е типична игра с неангажираща тематика. Играе се от един или двама играчи. На разположение имате оръдия, лазерен лъч, гранати и бомби. Останалото ще видите сами.

THE LAST HALF OF DARKNESS – Изисквания: IBM PC/XT/AT, EGA/VGA монитор, 1 Мбайт дисково пространство. Вашата леля е странна жена. Наблюдавайки я, вие сте забелязали, че тя постоянно върши нещо тайно – прави магии. Събира нужните ѝ съставки, вари ги в тенджера и произнася заклинания, с които убива хората. Но тя умира... и ви завещава да продължите делото ѝ. Ставате нейн наследник. Трябва да се ориентирате бързо в предстоящата ви работа. Нужно е да събирате съставките, като сам откривате кои са липсващите продукти. Лутате се в безкрайното поле на магиите.

GOLDHUNT ADVENTURES – Изисквания: IBM PC/XT/AT, EGA/VGA монитор. Обект на играта е преминаването на 10 нива с приключения. Вашият човек се опитва да събере всички златни кюлчета. Те са общо 12 за всеки екран. Когато съберете всичките тези кюлчета, пред вас се отваря една специална врата. Естествено, по пътя ви ще има различни препятствия, които ви пречат и забавят напредването ви. Когато преминете през вратата, навлизате в следващото ниво. Така, докато преброите до 10, а там е краят на играта.

JET – Изисквания: IBM PC/XT/AT, CGA/EGA монитор. Flight симулатор. Посредством менюто определяте изискванията към самолета си.

BLACKJACK – Изисквания: IBM PC/XT/AT, EGA/VGA монитор, 313 Кбайта дисково пространство. За вашето домашно казино – вариант на популярната едноименна игра.

KLONDIKE – Изисквания: IBM PC/XT/AT, EGA/VGA монитор, 256 Кбайта RAM, поддържа мишка. Своеобразна игра с карти, в която имате на разположение тесте от 52 карти. От тях се раздават по 28 на седем купчини. Посредством теглене от съответните купчинки, в зависимост от това какви карти ви се падат, се определя победителят. Най-високата карта е попът.

MILLE BORNES – Изисквания: IBM PC, 512 Кбайта RAM, EGA/VGA монитор, твърд диск. Френска игра с карти, която симулира автомобилна надпревара по трасе 700 километра. Може да се играе от двама играчи или, ако сте сам, ще ви партнира компютърът. Ако желаете да играете четирима, то ще трябва да изберете трасе от 1000 километра.

Отново с вас и за вас беше
ОЧАРОВАТЕЛНАТА МАЛВИНА